
TILT
MICROLOISIRS
TEAM FOR TWO
TOUS LES SPORTS D'EQUIPE
CHAMPAGNE !
MO6, TO8, TO9 +
LES NOUVEAUX THOMSON SONT ARRIVES
CRIME
L'AVENTURE PAIE TOUJOURS
GOLF
LES MEILLEURES SIMULATIONS
M 3085-35 20 F
N° 35 MENSUEL OCTOBRE 1986-20 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CANADIENS - MAROC : 28 DH - ESPAGNE : 550 PESETAS



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

FORUM-EXPO COMMODORE

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ∅ 43.22.70.85
10h a 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

ATARI 520/1040 STF

520 STF COMPLET ROM INTEGREE	3990
1040 STF + MONITEUR MONO	9990
MONITEUR COULEUR SC 1224	3990
MONITEUR MONO SM 124	1990
IMPRIMANTE ATARI SMM804	2490
IMPRIMANTE CITIZEN	3250
LECTEUR DISK SF 354-500K	2000
LECTEUR DISK SF 314-1MK	2700
DISQUE DUR SH 204-20MK	7000
DISQUETTE 3,5" (X10)	270
LOGICIELS :	
ASTEROIDS	300
BATTLE ZONE	300
CENTIPEDE	300
GEMPAINT	500
MISSILE COMMAND	300
STAR RAIDERS	300
GATO	399
KING QUEST 2	475
MEAN 18 GOLF	430
DELTA PATROL	240
HOLE IN ONE GOLF	340
DIGITALISEUR HIPPOVISION	2000
TRANSYLVANIA	340
ST KARATE	350
MERCENARY	290
STARGLIDER	290
HACKER 2	350
JOUST	299
AMAZON	350
ARTGALLERY N.1	300
BLACK CAULDRON	570
BALLYHOO	250
BRATACCAS	320
BRIDGE 4.0	300
B.S.S.	390
BORROWED TIME	250
CALCULMAT. TABLEUR FR.	650
COLOURSPACE	250
CHESSMASTER 2000	450
CALENDAR	250
CARDS	400
D.E.G.A.S.	375
DISK HELP	350
DOS SHELL	320
D.F.T.	390
EASY DRAW	1650
FLIGHT SIMULATOR II. NOT FR.	570
FARENHEIT 451	350
F15 STRIKE EAGLE	399
FLIP SIDE	185
HITCHHIKER'S GUIDE	215
HABAMERGE	350
HABADEX	550
HABAVIEW. FRANCAIS	750
HABAWRITER. FRANCAIS	750
HACKER	250
JOUST	500
KISSED (D. BUGGER)	350
K. SEKA ASSEMBLEUR	465
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
LATTICE LANGAGE C	1250
L'EXPERT	1490
LEADER BOARD	399
LANDS OF HAVOC	175
MISSION MOUSE	390
M. DISK	125
MODULA 2/ST	1400
MINDSHADOW	2250
MUSIC STUDIO	340
MUDPIES	185
NINE PRINCES OF AMBER	350
PASCAL METACOMCO	1125
PERRY MASON	350
PRINT MASTER	400
PAWN	225
ROGUE	400
RUBBER STAMP	400
SILENT SERVICE	340
SPIDERMAN	200
SUNDOG	400
SWORD OF KADASH	400
TRINITY	390
TEXTOMAT	450
TIME BANDIT	250
TWIN PACK (SOFT SPOOL+M. DISK)	250
TREASURE ISLAND	340
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	380
UTILITIES	390
ULTIMA II	475
UNIVERSE II	710
WINTER GAMES (1040)	390

THOMSON

LE TEMPLE DE QUAUHTLI	195	
SAPIENS	195	
MONOPOLY	175	
AIGLE D'OR	139	
AIGLE D'OR T09	290	D
AIR ATTACK	150	
ATLANTIS	120	
BEACH HEAD	159	
BUDGET FAMILIAL (T07/M05)	135	
BILLARD	89	
CARTE DU CIEL/SUPER TENNIS T09	290	D
CONTROLE AERIEN	495	K
CHATEAU DE LA MORT (T07/M05)	120	
CHOPLIFTER (M05)	260	K
CHOPLIFTER (T07/70)	260	K
COLISEUM	120	
DOSSIER BOERHAAVE	150	
DIEUX DU STADE (T07/70/M05)	159	
DIEUX DU STADE 2	180	
DIEUX DU STADE T09	210	D
ELIMINATOR	95	
EMPIRE	110	
FOOTBALL	230	
F.B.I.	190	
FLIPPER	140	
GESTE D'ARTILLAC	245	
GESTE D'ARTILLAC T09	320	D
KARATE (T07/70/M05)	175	
L'EVADE DU TAPIOCATRAZ	180	
L'HERITAGE II	150	
LA MINE AUX DIAMANTS	150	
LA NUIT DES TEMPLIERS	145	
LAS VEGAS	195	
MEUTRE S/ ATLANTIQUE	195	
MEUTRE S/ ATLANTIQUE T09	320	D
MANDRAGORE (T07/70/M05)	195	
MANDRAGORE T09	320	D
MEUTRE A GRANDE VITESSE	149	
MEUTRE A GRANDE VITESSE T09	250	D
MISSION DELTA	160	
MINER 2049 (M05)	260	K
MINER 2049 (T07/70)	260	K
NUMERO 10 (T07/M05)	130	
N.10/SCABBLE/PLANETE INCONNUE	249	
OMEGA PLANETE INVISIBLE	195	
OMEGA PLANETE INVISIBLE T09	320	
POLITIK POKER	89	
PLANETE INCONNUE	190	
RODEO	210	
REVERSE	110	
SAPHIR	150	
SUPER ANDROIDES	175	
SORCERY	150	
SORCERY T09	210	D
SCARFINGERS	230	
SUPER TENNIS	195	
SORTILEGES	169	
SORTILEGES T09	250	D
TOUTANKHAMON	139	
TYRANN	150	
TOP CHRONO (M05)	99	
VAMPIRE	169	
VAMPIRE T09	245	D
VOL SOLO	185	
VERA CRUZ	149	
VERA CRUZ T09	260	D
YETI	95	
1815	135	
5EME AXE	120	

ORIC/ATMOS

INSECT INSANITY	120
DAMSELL IN DISTRESS	130
TEKNIS	120
PASTA BLASTA	120
DIGGER	110
DAMBUSTERS	130
FORMULE 1	140
KARATE	110
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	149
L'AIGLE D'OR	169
MACADAM BUMPER	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	200
MISSION DELTA	100
STARTER 3D	130
SUPER JEEP	160
SAGA	140
TYRANN	149
THE HOBBIT	250
TRIATHLON	135
XENON 3	120
XENON	120
ZORGON	120

SPECTRUM

DRAGON'S LAIR	110
GLIDER RIDER	120
RETURN EXPLODING FIST 2	110
SUPER CYCLE	110
INFILTRATOR	110
GAUNTLET	110
EXPRESS RIDER	110
BREAK THRU	110
GALVAN	79
HIGHLANDER	79
JEUX SANS FRONTIERES	79
MIAMI VICE	79
LEADER BOARD	95
DESERT FOX	95
STREET HAWK	79
SILENT SERVICE	95
REVOLUTION	109
SHAO LIN'S ROAS KUNG-FU	110
LEGIONS OF DEATH	110
NEMESIS	89
ARCADE CREATOR	145
ACTION MADNESS	99
ACE	110
ACTION MADNESS	99
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER 2)	79
BOBBY BEARING	90
BIGGLES	95
BOMB JACK	79
BOULDERDASH 3	99
BATMAN OCEAN	70
BARRY MC GUIGAN'S	110
COLOSSUS CHESS 4	110
CHALLENGE GAME	95
CAULDRON	89
CAULDRON 9	89
CLIFF HANGER	110
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10 VOL 2	95
DYNAMITE DAN 2	110
DESERT RATS	140
EQUINOX	119
ELITE	145
GHOST AND GOBLINS	75
GREEN BERET	80
HEARTLAND	110
HUNCHBACK THE ADVENTURE 3	120
HACKER	99
ICUPS	120
INTERNATIONAL KARATE	75
INTERNATIONAL RUGBY	99
IMPOSSIBLE MISSION	80
JACK THE NIPPER	110
JOHNNY REB 2	110
JEWELS OF DARKNESS	150
KNIGHT RIDER	89
KONAMI'S TENNIS	79
KUNG FU MASTER	89
MANTRONIX	99
MISSION OMEGA	120
MINDSTONE	135
MERMAID MADNESS	99
MOVIE	85
NIGHTMARE RALLY	79
PYRACURSE	110
POLAR PIERRE	130
PSI CHESS	149
PAPER BOY	79
PRICE OF MAGICK	99
PING PONG	85
ROCK'N WRESTLE	89
REBEL PLANET	95
RESCUE ON FRACTALUS	79
STAINLESS STEEL	110
SAI COMBAT	79
SAMANTHA FOX	99
SKYFOX ARIOLA	79
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SABOTEUR	80
T.T. RACER	110
TERROR OF TRANTOSS	120
THEATRE EUROPE	115
TURBO ESPRIT	125
THE SOLD A MILLION 2	90
THE WAY OF TIGER	80
TOMAHAWK	95
VALHALLA	50
V	90
WORLD CUP CARNIVAL	89
WINTER GAMES	89
WATERLOO	130
XARO	120
YIE AR KUNG-FU	89
ZORRO	85

ATARI

AZTEC	120	C
AZTEC	175	D
ARCADE CLASSICS	95	C
AIRWOLF	85	C
BEACH HEAD 2	390	D
BOULDERDASH II	120	C
BOULDERDASH II	180	D
BLUE MAX 2001	95	C
BLUE MAX 2001	145	D
BRUCE LEE	144	C/D
CHESSMASTER 2000	450	D
CONFLICT IN VIETNAM	430	D
COLOSSUS CHESS 30	130	C
COLOSSUS CHESS 30	190	D
DECISION IN DESERT	145	D
FOOTBALL MANAGER	139	C
FIGHT NIGHT	390	D
FIGHTER PILOT	95	C
F15 STRIKE EAGLE	144	C/D
FLIGHT SIMULATEUR II NOT FR	675	D
GOONIES	95	C
GHOSTBUSTERS	120	C
HARBALL US	390	D
HACKER	95	C
HACKER	145	D
KNIGHT OF THE DESERT	145	D
KENNEDY APPROACH	144	C/D
KARATEKA	290	D
MUSIC CONTRUCTION SET	190	D
MOVIE MARKER	165	D
MERCENARY	135	D
MERCENARY	95	C
DATA MERCENARY 2 (2ND CITY)	70	C
DATA MERCENARY 2 (2ND CITY)	120	D
NINJA	69	C
NAM	430	D
POLAR PIERRE	175	D
PINBALL CONTRUCTION SET	190	D
QUESTRON	190	D
RAID OVER MOSCOU	120	C
RAID OVER MOSCOU	150	D
RACING DESTRUCTION SET	190	D
RESCUE ON FRACTALUS	145	D
RESCUE ON FRACTALUS	95	C
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	150	C
SOLO FLIGHR 2 NOT FR	190	D
SIDEWINTER	120	C
SILENT SERVICE	145	D
SPY V SPY II	95	C
SPY V SPY II	145	D
SPY HUNTER	95	C
SUPER ZAXXON	95	C
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
SOLO FLIGHT	144	C/D
SARGON III	635	D
TIGERS IN THE SNOW	145	D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	95	C
GREAT AMERICAN ROAD RACE	145	D
USAAF	650	D
ULTIMA 4	145	D
WARRIORS OF RAS	95	C
ZORRO	95	C

AMIGA

ARCTIFOX	395
ARCHIN	450
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	395
ARENA	290
BRATACCAS	350
BORROWED TIME	245
DELTA PATROL	290
DEEPSPACE	290
DELUXE PAINT	975
DELUXE PRINT	1100
DELUXE VIDEO	990
GOLDEN OLDIES	350
HALLY PROJECT	430
HACKER	245
HEX	250
IMAGES	770
K SEGA ASSEMBLEUR	799
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
MARBLE MADNESS	350
MINDSHADOW	220
MUSIC STUDIO	390
ONE ON ONE	375
PAWN	290
ROGUE	390
SKYFOX	395
THE 7 CITIES OF GOLD	430
TRILOGY OF ASPHAI	450
TRINITY	290
WINNIE THE POOH	280

NOUVEAU MAGASIN

Le plus grand choix de Logiciels en FRANCE

COCONUT ETOILE

41 av. de la Grande Armée 75011 Paris
Métro : Argentine de 10 h à 19 h

SPECIAL IMPORT → ETATS-UNIS, ANGLETERRE, ALLEMAGNE

AMSTRAD · APPLE · ATARI · AMIGA · COMMODORE · ELECTRON · IBM · MSX · SPECTRUM · THOMSON · ORIC · MAC INTOSH · AUTRES MARQUES SUR DEMANDES

COMMODORE 64

MONITEUR MONOCHROME	990	
MONITEUR COULEUR 1702	2450	
MONITEUR COULEUR 1901	3450	
IMPRIMANTE MPS 803 GRAPHIQUE	1690	
INCREDIBLE MUSICAL KEYBOARD	750	
CARTE 80 COLONNES C64	720	
INTERFACE 5 SLOTS/5 CARTOUCHES	720	
RUBAN MPS 803	65	
BUSCARD II ROM	1840	
FREEZE FRAME	590	K
POWER CARTRIDGE	475	K
PANZER GRENADIER	540	D
LEGIONNAIRE	540	D
BROASIDES	540	D
MECH BRIGADE	540	D
BATTLE GROUP US SSI	655	D
KAWASAKI RYTHM ROCKER	335	D
GEOPOLITIQUE 1990	650	D
COLONIAL CONQUEST US SSI	570	D
JET US SUBLOGIC	570	D
NEWSROMM US	390	D
REACH FOR THE STARS US	460	D
SUPER CYCLE	99	C
SUPER CYCLE	149	D
RETURN EXPLODING FIST 2	99	C
RETURN EXPLODING FIST 2	149	D
VIETNAM	99	C
VIETNAM	149	D
DRAGON'S LAIR	119	C
DRAGON'S LAIR	169	D
GAUNTLET	119	C
GAUNTLET	169	D
MASTERS OF UNIVERSE	119	C
MASTERS OF UNIVERSE	169	D
STREET GAMES	119	C
STREET GAMES	169	D
WORLD GAMES	119	C
WORLD GAMES	169	D
CHAMPIONSHIP WRESTLING	119	C
CHAMPIONSHIP WRESTLING	169	D
MOVIE MONSTER	119	C
MOVIE MONSTER	169	D
EXPRESS RAIDER	119	C
EXPRESS RAIDER	169	D
BREAK THRU	119	C
BREAK THRU	169	D
BOBBY BEARING	190	C
SHAO LIN ROAD KUNG-FU	119	C
CHALLENGE GAME	109	C
PUB GAMES	99	C
HEARTLAND	119	C
DRUID	119	C
ASTERIX	110	C
ACROJET	99	C
ACROJET	149	D
ARCHON II	95	C
ARCADE HALL OF FAME	95	C
ARCADE HALL OF FAME	125	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	169	D
BATMAN	89	C
BIGGLES	95	C
BOMB JACK	89	C
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99	C
COMBAT LYNX/CRITICAL MASS	140	D
CAULDRON 2	90	C
CAULDRON 2	135	D
COMMANDO	85	C
COMMANDO	133	D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90	C
COLOSSUS CHESS IV	170	D
COLOSSUS CHESS IV	120	C
DAN DARE	110	C
DESERT FOX	89	C
DESERT FOX	139	D
ELITE	135	C
ELITE	195	D
FLIGHT SIMULATOR II N FR	570	D
GALVAN	89	C
GEMSTONE WARRIOR	145	D
GERMANY 1985	95	C
GERMANY 1985	145	D
GHOST ANG GOBLINS	95	C
GHOST AND GOBLINS	145	D
GOLF CONSTRUCTION SET	180	C
GOLF CONSTRUCTION SET	190	D
GAME MAKER	180	C
GAME MAKER	190	D
GREEN BERET	89	C
HIGHLANDER	99	C
HARRIER STRIKE FORCE	120	C
HARRIER STRIKE FORCE	150	D
HOLE IN ONE	59	C
HACKER	95	C
HACKER	138	D
INFILTRATOR	99	C
INFILTRATOR	149	D
ICUPS	110	C
INTERNATIONAL KARATE	69	C
JEUX SANS FRONTIERES	99	C
JEUX SANS FRONTIERES	149	D
JOHNNY REB 2	95	C
KNIGHT GAMES	95	C
KUNG FU MASTER	89	C
KUNG FU MASTER	139	D
KARATEKA	110	C
LEADER BOARD	95	C
LEADER BOARD	145	D
MISSION ELEVATOR	95	C
MISSION ELEVATOR	149	D
MIAMI VICE	85	C
MIAMI VICE	129	D
MEUTRE A GDE VITESSE	190	C
MEUTRE A GDE VITESSE	230	D
MERMAID MADNESS	99	C
MOVIE MAKER	190	D
MUSIC SYSTEM	174	C/D
NEXUS	95	C
NEXUS	145	D
PARALLAX	89	C
PARALLAX	129	D
PHALSBERG	145	D
PAPERBOY	99	C
PAPERBOY	149	D
PILGRIM	69	C
PSI 5 TRADING COMPANY	89	C
PSI 5 TRADING COMPANY	135	D
PING PONG	89	C
PINBALL CONSTRUCTION SET	190	D
QUESTRON	145	D
ROOM 10	99	C
RACING DESTRUCTION SET	175	D
STREET HAWK	99	C
STREET HAWK	149	D
SOLO FLIGHT 2 NOT FRANCAISE	160	C
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	210	D
SILENT SERVICE	95	C
SILENT SERVICE	145	D
SABOTEUR	110	C
SAMANTHA FOX	95	C
SAMANTHA FOX	169	D
STARSHIP ANDROMEDA	95	C
SKYFOX	95	C
SUMMER GAMES II	89	C
SUMMER GAMES II	139	D
TRAP	110	C
TRILOGY OF APSHAI	160	D
TAU CETI	99	C
TAU CETI	160	D
TUBULAR BELLS	99	C
THE WAY OF THE TIGER	95	C
THE WAY OF THE TIGER	145	D
THE VERY BIG CAVE ADVENTURE	69	C
THEY SOLD A MILLION II	95	C
THEY SOLD A MILLION II	125	D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	95	C
TIGERS IN THE SNOW	95	C
TIGERS IN THE SNOW SSI	145	D
ULTIMA III	195	D
ULTIMA IV	215	D
URIDIUM	94	C
VALHALL	59	C
V III	89	C
WAR	99	C
WARRIORS OF RAS	110	C
WARRIORS OF RAS	169	D
WINTER GAMES	89	C
WINTER GAMES	139	D
ZORRO	89	C
ZOIDS	95	C

AMSTRAD

CARTOUCHE MIRAGE	570	K
STRYFE	99	
ELIXIR	99	
CAMELOT WARRIOR	130	
KNIGHT TYME	59	
SPEED KING	59	
STORM	59	
SUPER CYCLE	110	
MASTER OF THE UNIVERSE	110	
GAUNTLET	110	
EXPRESS RAIDER	110	
BREAK THRU	99	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	99	
WORLD GAMES	110	
STARSTRIKE 2	99	
BOBBY BEARING	99	
DYNAMITE DAN II	110	
WAR	99	
PUB GAMES	99	
DRAGON'S LAIR	110	
TIGER MOUNTAIN	99	
HEARTLAND	99	
DRUID	99	
MIAMI VICE	89	
REVOLUTION	109	
LAW OF THE WEST	110	
XARQ	109	
LEGIONS OF DEATH	110	
SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	110	
LES MINES DU ROI AQUANTUS	160	
LES MINES DU ROI AQUANTUS	210	D
CHALLENGE GAME	99	
BACTRON	130	
MARACAIBO	130	
BILLY BALIEUE	130	
SAPIENS	130	
ATTENTAT	145	D
ACTIVATOR	110	
AMSTRAD GOLD HITS	120	
AMSTRAD GOLD HITS	180	D
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	89	
AIGLE D'OR	180	
AFFAIRE VERA CRUZ	169	
AFFAIRE VERA CRUZ	195	D
AIRWOLF	95	
BIGGLES	95	
BIGGLES	145	C
BATMAN	89	
BATMAN	145	D
BOULDERDASH III	110	
BOMB JACK	95	
BATAILLE D'ANGLETERRE	110	
BATAILLE D'ANGLETERRE	190	D
BARRY MC GUIGAN'S	140	
CYBERUN	95	
CAULDRON II	79	
COMMANDO	85	
COLOSSUS CHESS IV	114	
COLOSSUS CHESS IV	165	D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90	
DAN DARE	110	
DAN DARE	175	D
DESERT FOX	95	
DESERT FOX	160	D
DAMBUSTERS	99	
ELITE EN FRANCAIS	160	
ELITE	210	D
FORBIDEN PLANET	79	
FAIRLIGHT	95	
FIGHTER PILOT	85	
FIGHTER PILOT	130	D
GALVAN	89	
GHOST'N GOBLINS	89	
GHOST'N GOBLINS	145	D
GUNFRIGHT	95	
GOLIATH	120	
GREEN BERET	90	
GREEN BERET	145	D
HIGHLANDER	90	
HUNCHBACK 3	110	
HARRIER STRIKE FORCE	95	
HACKER	90	
IMPOSSIBLE MISSION	95	
INFILTRATOR	99	
INTERNATIONAL KARATE	69	
INTERNATIONAL RUGBY	110	
JEUX SANS FRONTIERES	90	
JOHNNY REB II	95	
JEWELS OF DARKNESS	190	
JACK THE NIPPER	95	
JUMPJET	99	
KUNG FU MASTER	90	
KUNG FU MASTER	145	D
KNIGHT GAMES	89	
KNIGHT GAMES	125	D
KNIGHT RIDER	89	
LEADER BOARD	99	
L'HERITAGE	165	
LA GESTE D'ARTILLAC	240	C/D
MISSION ELEVATOR	110	
MISSION OMEGA	110	
MERMAID MADNESS	99	
MERMAID MADNESS	169	D
MOVIE	85	
MOVIE	169	D
MERCENAIRE	99	
MUSIC SYSTEM	169	
MUSIC SYSTEM	235	D
NEXUS	95	
NEXUS	145	
NEXOR	90	
NIGHT GUNNER	120	
NICK FALDO'S OPEN GOLF	110	
PSI 5 TRADING COMPANY	95	
PAPERBOY	89	
PING PONG	79	
QUESTOR	110	
RETURN OF THE EXPLODING FIST 2	99	
ROBBOT	119	
REBEL PLANET	95	
ROOM 10	110	
RESCUE ON FRACTALUS	95	
RESCUE ON FRACTALUS	145	D
RICHELIEU GESTION	195	
RICHELIEU GESTION	250	D
RAMBO	79	
STREET HAWK	89	
SPACE SHUTTLE	120	
SPACE SHUTTLE	149	D
SOCCER 86	110	
STAINLESS STEEL	110	
SAI COMBAT	99	
SRAM	190	D
SILENT SERVICE	90	
SHOGUN FRANCAIS	110	
SWORDS AND SORCERY	95	
SAMANTHA FOX	90	
SKYFOX	95	
SKYFOX	145	D
SPINDIZZY	90	
SABOTEUR	90	
SPITFIRE 40	90	
SPY VS SPY	90	
SORCERY+	130	D
THE FOURTH PROTOCOL	190	
TOBRUCK	119	
TOAD RUNNER	110	
TOMAHAWK	89	
TOMAHAWK	139	D
TURBO ESPRIT	99	
TANK COMMANDER	89	
THEY SOLD A MILLION II	110	
THEY SOLD A MILLION II	140	D
TAU CETI	95	
TAU CETI	149	D
TLL	85	
THEY SOLD A MILLION	90	
THEY SOLD A MILLION	135	D
THE WAY OF EXPLODING FIST	85	
THEATRE EUROPE	115	
THE LAST V8	59	
V	95	
WINTER GAMES	90	
WINTER GAMES	169	D
WATERLOO	135	
WARRIOR	95	
WARRIOR +	195	D
WAY OF THE TIGER	90	
WAY OF THE TIGER	145	D
YIE AR KUNG FU	99	
YIE AR KUNG FU	125	D
ZOIDS	95	
ZORRO	90	
3D GRAND PRIX	99	
3D GRAND PRIX	145	D

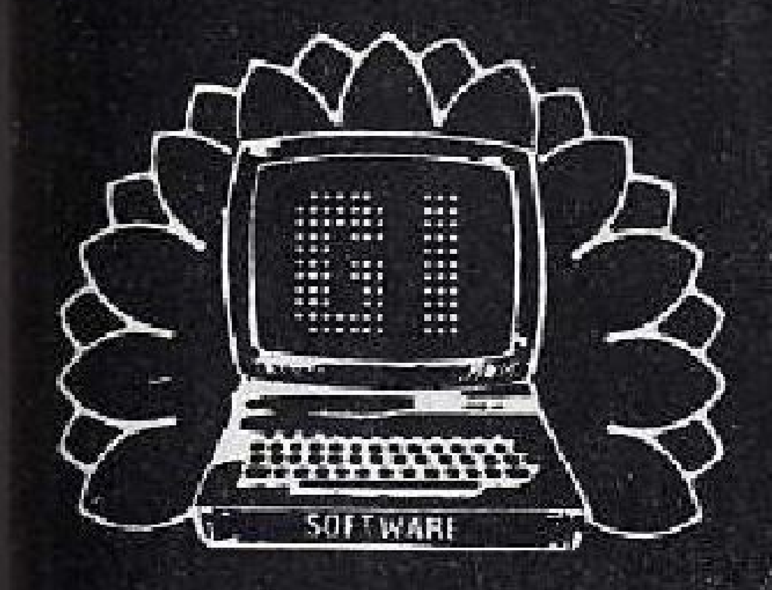
COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS
NOM ____________
ADRESSE ____________
____
____
TÉL. ____________

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** .... F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

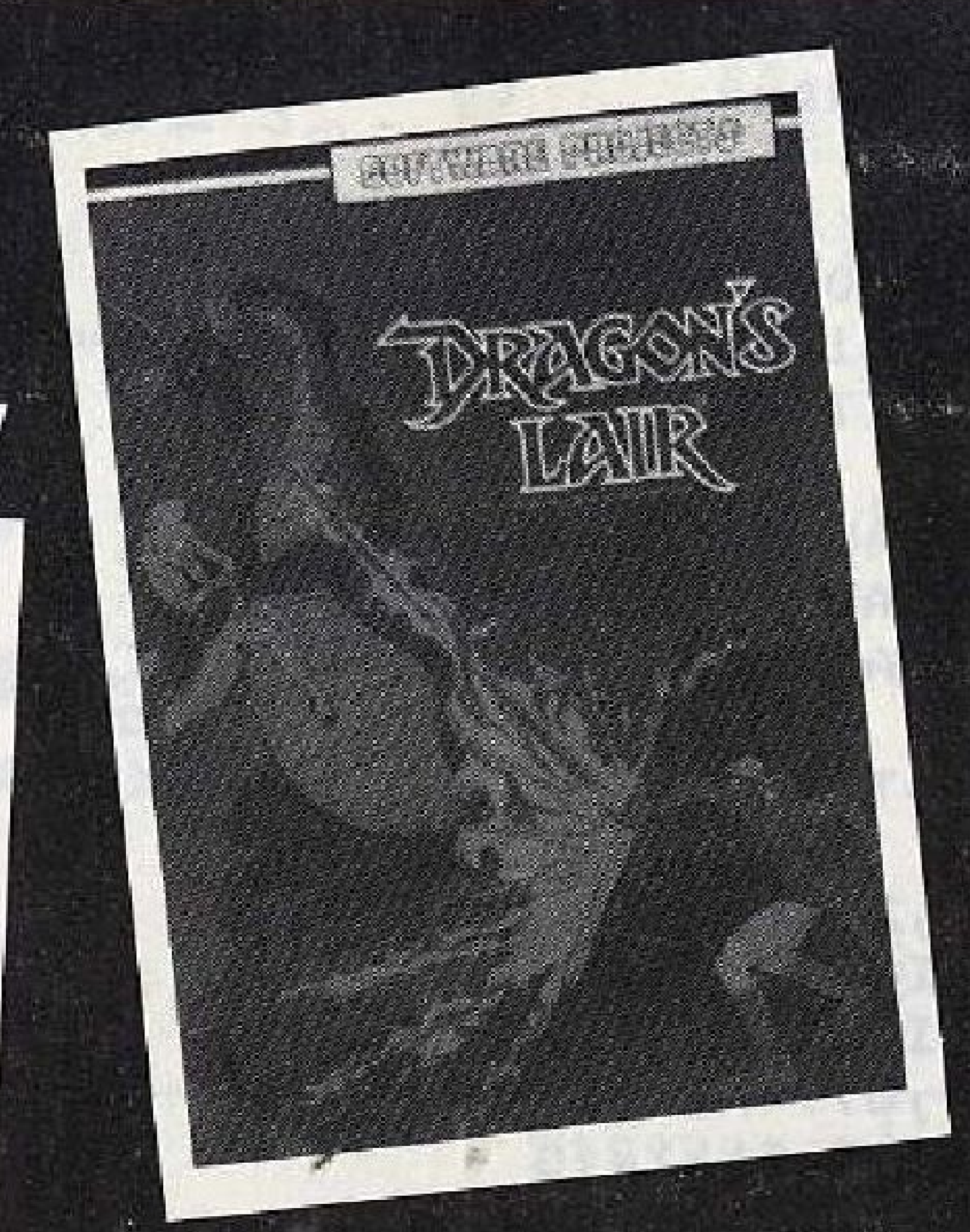


G.I. le label des meilleurs jeux

GUILLEMOT
International Software

COMMODORE 64

1	Dragons lair	Software projects
2	Ghost'n goblins	Elite
3	Knight rider	Ocean
4	Leader board	Access Software
5	Miami vice	Ocean
6	Silent service	Microprose
7	Solo flight II	Microprose
8	Parallax	Ocean
9	International karaté	System 3
10	Green beret	Imagine
11	Cauldron II	Palace Software
12	Mission after days	Computer graphic
13	Strike force harrier	Mirrorsoft
14	Commando	Elite
15	They sold a million II	Hit squad



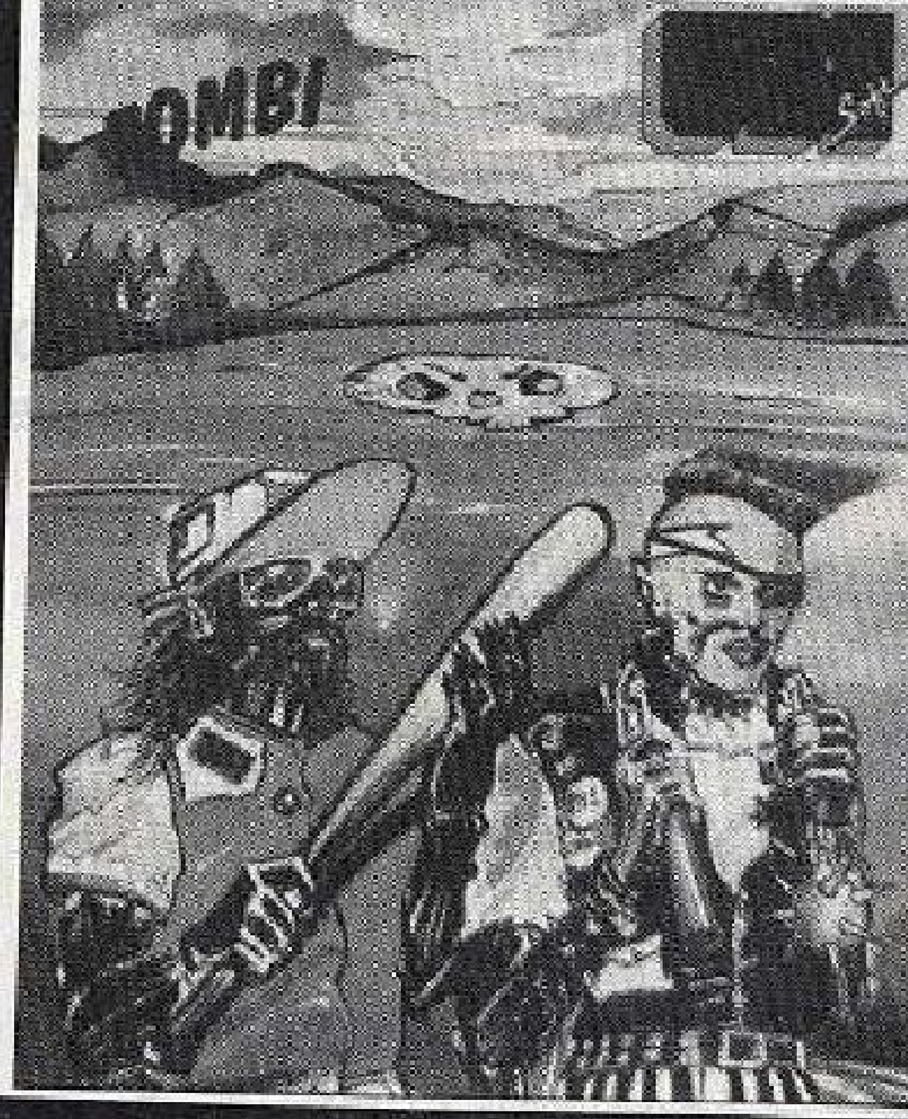
MSX

1	Knightmare	Konami
2	Road fighter	Konami
3	Nemesis	Konami
4	International karaté	Endurance Games
5	Yie ar kung fu II	Konami
6	Soccer	Konami
7	Konamis tennis	Konami
8	Hypersport III	Konami

AMSTRAD

1	Golden hits	US Gold
2	Ghost'n goblins	Elite
3	Winter games	Epyx
4	Zombi	Ubisoft
5	They sold a million II	Hit squad
6	Desert fox	Sidney
7	Green beret	Imagine
8	Commando	Elite
9	Cauldron II	Palace software
10	Star strike II	Realtime Software
11	Knight games	English software
12	Mission elevator	Micropool
13	Kung fu master	Data base
14	3D Grand prix	Amsoft
15	International karaté	Endurance Games
16	They sold a million	Hit Squad
17	Graphic city	Ubisoft
18	International rugby	Artic
19	Sram	Ere
20	Tomahawk	Digital integration





THOMSON

1	Super tennis	Answare
2	L'Evadé de Tapiocatraz	Ere
3	Pack jeux	Fil
4	Choplifter	Fil
5	Fantôme city	Cocktel vision

ORIC ATMOS

1	Karaté	Ere
2	Tennis	Ere
3	Xenon 3	Ijk
4	Macadam bumper	Ere
5	Pinball	Cobra

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F - Télécopie 99 08 94 17

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Alexandre

Dans **Masquerade**, comment faut-il faire à la fin pour prendre cet ascenseur de malheur ? Et à quoi sert cette boîte qui s'énerve à chaque fois que l'on appuie dessus ?

Stéphane

Dans **Orphée**, je viens de sortir du puits avec Yurk et je ne sais pas où aller chercher Satan et lui donner l'épée. That is a big problem !

Patrick

A tous ceux qui n'avancent pas dans **Mindshadow**. Voici les premiers pas de l'aventure dans l'île, dans le bateau pirate et en Angleterre.

Dans l'île : prendre de la paille dans la hutte, un morceau de fer sur le vieux bateau, une liane. Retourner au point de départ et tout poser. Attacher la liane au rocher pour descendre dans la cave. Là, examiner le sol et le fouiller. Vous trouverez une carte et un petit caillou. Retourner à la hutte lire la carte et suivre le parcours. Il vous conduira à une plage. Prendre alors la bouteille de rhum dans le tronc...

Dans le bateau pirate : faire le tour du bateau en allant voir le docteur et les matelots. Frapper l'homme devant la cuisine puis descendre et tout prendre. Aller au canot de sauvetage et prendre le « canvas ». Immobiliser après le bateau avec l'encre...

En Angleterre : jeter les objets inutiles et détrousser l'homme qui dort. Ensuite acheter une canne à pêche au pêcheur... J'ai échangé mon chapeau avec la dame et lu le message, mais je n'arrive pas à prendre l'avion. Où se trouve le ticket ? Help me !

Eric

Le chemin de la réussite dans **Mandragore** : le feu peut être utile pour vaincre les dinosaures au sud de l'île d'Orgarath. Méfiez-vous, mille dangers vous attendent dans les montagnes. Des monstres se cachent dans les fourrés qui précèdent le mystérieux château. Attention, un abominable hybride à tête de faucon et queue de scorpion survole la petite mer intérieure. Après celle-ci, il faut repartir sur terre et revenir sur mer. Un bateau fantôme, perdu au milieu d'un cimetière d'épaves, garde un fabuleux trésor. Plus loin, au sud-est, se trouve le donjon des sirènes. N'accostez pas au sud du donjon, des mygales géantes attendent leur prochain repas. A l'est du donjon, une île hospitalière abrite des phoques. Mais au nord, un autre donjon plus sinistre renferme le secret de Mandragore. Tiltmen, oserez-vous vous y aventurer ?

Stan

Voici quelques fragments de solution dans **Crafton et Xung** : vous trouverez les sept premiers numéros de code avec sept seringues. Elles se trouvent : sous le banc, parmi les débris de verre, sur une armoire, sur deux étagères différentes, entre les bancs et les pans de mur, sur une étagère au milieu d'une grande plaque rouge. Mais où se trouve la huitième seringue ? Je compte sur vous. Le huitième savant est, lui, assez facile à trouver.

Damien

Dans **Meurtre sur l'Atlantique**, le mot de passe pour visiter tout le bâtiment est « Sesame » (aller voir le commissaire de bord). La photo déchirée représente un sous-marin.

Frédéric

Message from **Adromeda**. Quand verrais-je cette maudite porte s'ouvrir sur cette fameuse grotte qui nous fait pénétrer dans l'aventure ? Vous avez deviné, je suis coincé dans la maison où les peintres ne se sont pas ennuyés. Après avoir tout essayé et même monitoré le programme, je reste planté devant l'écran. Envoyez une solution ou... une corde.

Merwan

Je réponds à Laurent (n° 33) pour **La geste d'Artillac**. Une fois dans l'église, tu suis le mur droit, et lorsque tu as rempli ton outre avec l'eau du bénitier, tu retournes vers la porte et prends le mur de gauche. Tu ouvres alors ton bazar et prends le cierge que tu allumes, découvrant un tronc d'arbre dont tu t'empares du contenu. Tu te diriges toujours le long du mur gauche. Après être sorti vainqueur du combat avec de petites bêtes, tu rejoins l'allée centrale. Tu fuis vers le fond de l'église, puis tu vas vers la chaire et l'abside. Là tu aides le prêtre, puis montes l'escalier de la chaire. Une fois tombé, tu prends la masse d'argent, que tu observes. Redescends alors vers le chœur, puis vas vers la nef, et finalement vers la porte. C'est alors qu'apparaît un monstre, devant lequel tu fuis dans un premier temps. Mais tu dois te battre, utilise alors la masse d'argent. Tu t'approches ensuite du prêtre (après avoir tué le monstre), et sors de l'église.

Quant à moi, je suis bloqué à la sortie du palais entouré de tonneaux. Si je vais vers le nord, je retrouve mon père mutilé et je ne peux rien faire, autrement je meurs sans avoir eu l'occasion d'engager le combat. J'attends la nuit, je suis tué par un singe, que dois-je faire ?

Merci d'avance.

Guillaume

Vincent (n° 33) dans **Crafton et Xunk**. Pour prendre la carte, place-toi devant elle et appuie sur la barre espace. (Elle apparaîtra dans la valise). Ensuite place-toi devant la porte : elle s'ouvrira. Tu peux transporter tous les objets dans d'autres salles en procédant comme j'ai dit. Quand tu veux poser l'objet, appuie sur "P".

Quant à moi, dans **Cauldron** ;à quoi servent la cruche et le coffre ? Merci d'avance.

Les maîtres des jeux ! (sic)

A Christian (n° 33) pour **Le mystère de Kikekankoi**, ne pas prendre la hache qui ne sert à rien, mais quand on pénètre dans le temple, mettre le masque (qu'il faut prendre chez le médecin en avalant l'aspirine), casser la bouteille, prendre les débris, nord, délivrer fille, donner robe (que l'on achète chez le tailleur), donner espadrilles (chez le chausseur), laisser débris et... bonne chance ! A toi de trouver ! Pour prendre l'ampoule sans danger de rage, boire la fiole juste avant.

A Vincent (n° 33) dans **Crafton et Xunk** présente-toi devant la porte de la même couleur que la carte. Pour interroger les savants, prendre seringue, et toucher les savants. Les lits peuvent rebondir.

Dans **Mandragore**, après avoir questionné les signes du Zodiaque dans le donjon n° 3, on n'arrive pas à déchiffrer le message, help !

Dans **Dopple Ganger**, comment éviter de mourir immédiatement quand on pénètre dans une salle où un squelette fait sa randonnée ? Faut-il prendre un objet particulier ?

Dans **Fairlight**, peut-on éliminer les moines ? Tout renseignement serait bienvenu.

Merci d'avance.

Pascal

En réponse à Charles (n° 33) pour **The Pawn**. Pour utiliser l'aide codée, taper : HINT <return> puis taper les codes entre "<" et ">" en faisant <return> à chaque ">". Tu verras la phrase apparaître mot à mot. Il n'est pas nécessaire de taper les blancs. Merci de ton aide pour **Mindshadow**.

Bruno

En réponse à François (n° 33), dans **Transylvania**, pour obtenir du crapeau le mot de passe qui servira à prendre la clé du Goblin, tu as besoin de la feuille de papier collant (flypaper). Une fois que tu l'as, rends-toi au tronc d'arbre (départ), frappe-le ("knock stump") ce qui te permettra d'atterrir dans la caverne. Ensuite, tu peux prendre les mouches grâce au papier collant. Ressors en "take book" et donne les mouches au crapeau. Tu verras, il te remerciera... (rubrique super-géniale).

Fabrice

Je vais donner, en réponse à Julie (n° 33), les réponses des donjons de **Mandragore** :

D 1 : prendre le vital et le poser chez l'humain de la forêt.

D 6 : prendre la jatte dans le D 4 et la poser chez la reine des abeilles.

D 4 : prendre la flamme et la poser chez le vieil homme, près du "piédestal".

D 2 : prendre le roi vert et le poser près de la première armoire que l'on voit après l'avoir pris.

D 5 : prendre le 4, le poser près des 4 TC (pilipipus).

D 7 : à l'entrée faire N,E,S,E,S,S,E,E,E,S,E pour arriver au trésor, prendre la grille, retourner à l'entrée et la poser.

D 8 : prendre la proue et la poser sur la plage, près des étoiles de mer.

D 9 : tuer la fée, puis est, sud, prendre la rose des vents et la poser près du calvaire.

Quant à moi, je suis coincé dans le donjon de **Yarod-Nor**. J'ai fait manger la mandragore à toute mon équipe, qui est devenue invisible.

Aidez-moi !!!

Marc

Vincent (n° 33), dans **Orphée**, il faut poser le papier sous la loupe. Quand il se mettra à brûler, tape « retire papier » et tu pourras lire quelques mots incompréhensibles.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Samuel
En réponse à Christian (n° 33), dans **Kikékankoi** *pour la lampe, prends ampoule, visse ampoule, branche batterie. On peut donc allumer la lampe. Maintenant, dans* **V** *: comment amorcer la bombe ? Comment se servir de la « Bad dust » quand on a toute la formule ?*
Longue et heureuse vie à celle ou celui qui m'aidera.

Apple Mike (un nom à retenir !)
A l'anonyme du n° 33 : on ne peut que partir seul dans **Ultima IV,** *c'est là un des intérêts du jeu. Dans* **Borrowed time,** *pour Apple, comment faire pour ne pas se faire toujours tuer en pleine investigation ?*

Pascal
Dans **Dernier métro,** *je suis au bord du suicide. Lorsque j'introduis ma carte de crédit découverte dans mon portefeuille pour acheter un ticket, l'ordinateur me demande un numéro de code que je ne connais pas, quel est-il ? Pour appeler l'ascenseur que faut-il faire ? Dans* **Dix Warrior** *que faut-il faire pour changer de tableau ?*

Renaud
Réponse à Laurent (n° 33) dans **Mission impossible** *sur Oric/Atmos : pour prendre le bidon d'essence, taper « prends bidon », ensuite aller à l'hélicoptère et faire « remplis réservoir » puis « entre hélicoptère », le mot de passe pour l'hélicoptère est « overload ». Pour insérer la disquette dans l'ordinateur taper « insère disquette ».*
Moi aussi, j'ai des problèmes dans **Lilla et Jacky,** *je suis bloqué dans le désert, la roue crevée, j'ai réussi à descendre dans le puits, mais je n'ai pas trouvé de roue de secours et il fait chaud dans le désert. Ainsi que dans le* **Retour du docteur Genius**, *je meurs tout le temps déshydraté, au secours ! De même pour* **Dernier métro**, *je n'arrive pas à dépasser le quai, que faut-il faire ? J'attends mon sauveur.*

Christophe
Dans **Hulls**, *je n'arrive pas à tuer les abeilles qui sont dans le dôme.*
Dans **Ghostbusters**, *comment faire pour passer au tableau suivant, et pour tuer un des monstres blancs ?*

Erik
Dans **Serpent's star**, *que faire de la statuette en cristal ? Dans* **Dark crystal**, *où se trouve l'observatoire et quelle est la réponse à l'énigme ?*

Tristan
J'ai un problème dans **Lode runner championship** *: je n'arrive pas à passer le tableau n° 31.*
Dans **Borrowed time**, *je n'avance plus : j'ai délivré Rita, Wainwright et Mavis Brown. Je possède mon revolver, mon portefeuille, un chèque de Rita, le rapport de Wainwright, le livre, le tube, le morceau de verre, le chandelier d'argent et les bandages. Pourquoi Farnham me tue-t-il à chaque fois que je lui montre le rapport ? Quel est le numéro de code pour ouvrir le cadenas de la petite maison au fond du parc ? Où sont les clés pour ouvrir les boîtes aux lettres à la poste ? Merci d'avance.*

Vincent
J'ai récemment acheté le logiciel **Zorro** *et je suis coincé dans les souterrains après avoir délivré tous les prisonniers, je réapparais dans les souterrains et je ne sais plus quoi faire. Quelqu'un pourrait-il m'aider ?*

Frédérik, un aventurier endurci
Dans **Spiderman**, *après être monté dans la cage d'ascenseur, une trappe me bloque, m'empêchant de grimper plus haut ? Ensuite, comment arriver à mélanger les fioles d'acide pour obtenir la formule ?*

Florent
En réponse à Grégory (n° 33), dans **L'Aigle d'or**, *pour tuer le fantôme, il faut prendre le crucifix que tu as dû trouver auparavant dans une salle du château. Ensuite il t'envoie son éclair, et quand il est tout près, saute. Cela le lui renverra et le tuera. Fais de même pour les autres.*
Pour ma part, j'ai de sérieux problèmes dans **Mandragore**, *pour MO 5 : dans le village, après avoir volé et mangé les médicaments, je vole les écus et vais vers le bateau. Là, je suis bloqué.*

Jean-Pierre
Dans **Jewels of Babylone** *je suis bloqué dans le bateau à rames à côté de l'île. Comment descendre du bateau et monter sur l'île ? Dites-moi au moins les cinq premières phrases de ce jeu.*
- *Dans* **Doople Ganger**, *comment ouvrir la porte bleue dans la pièce au grand fossé ?*
- *Dans* **Gems of Stradus**, *que faut-il posséder pour détruire l'Alien ?*

Sylvain
Pour David (n° 33).
- *Dans* **Eureka**, *pour passer aux aventures sans passer par le jeu d'arcade, faire CLEAR 23999:LOAD " " CODE puis*
Préhistorique : POKE 23693,41
Rome Antique : POKE 23693,97
Moyen Âge : POKE 23693,137
Colditz : POKE 23693206
Caraïbes : POKE 23693,13
Pour les cinq aventures, les points de vue se pokent en 23625 (255 maxi). Le démarrage se fait par une RANDOMIZE USR 58112.
- *Dans le jeu* **Alchimist**, *il faut se balader dans tous les écrans et prendre, un à un, tous les parchemins et les ramener dans le sanctuaire. Aller ensuite chercher le morceau de plomb qui se trouve près de l'escargot. Prendre le parchemin « Transform » et se poser sur le coffre. Appuyer sur « a » et là, prendre le parchemin qui est apparu. Faire de même sans appuyer sur « a » pour : parchemin Bewitch et vase ; parchemin Shield et lanterne ; parchemin Restore et bague.*
Pour tuer Warlock, prendre Restore (appuyer sur « a » quand le stamina est proche de 0) et aller voir Warlock. Une fois dans la salle, approchez de lui et appuyez sur « a ».
- *Dans* **The Hobbit**, *pour trouver Bard, il faut entrer dans le baril, faire CLOSE/BARREL/WAIT/E et tu trouveras le barde.*
Les codes de jeux de **A View to kill** *sont QRS1 ; QQQ11 ; HRMQE2 ou HRMQE (cela dépend des versions).*
Quant à moi, je cherche des instructions de **Lerm 7**, *le but du jeu de* **Atic Atac** *et la façon de le résoudre et toutes indications sur* **Gremlins** *possibles, je patauge entièrement. Amicalement.*

François
Dans **Orphée**, *comment tuer la sirène et passer la porte des damnés ?*
En réponse à Christian (n° 33) : dans **Commando**, *tu ne peux pas entrer dans la forteresse, mais si tu tues tous ses habitants, tu changeras de tableau.*

Marion
En réponse à François (n° 33) dans **Transylvania** *:*
- *pour ouvrir le sarcophage il faut dire « ouvrir le sarcophage » ou « open coffin » ;*
- *pour pénétrer dans la grotte, tu tapes sur le tronc de la première image. Attention, pour en sortir, il faut porter le manteau.*
- *Le mot de passe pour la clef est « EGNIE ».*

Ma question : comment trouver le Bouddha dans **l'Enlèvement** *?*

Sébastien
En réponse à Julien (n° 33) coincé dans **l'Enlèvement**. *Après avoir pris la tenaille, rends-toi au dernier étage de la maison. Tu tapes « couper chaîne » et tu rentres par la porte ainsi ouverte. Tapes « tourner Bouddha ». Courage, miss Kadok n'est plus loin (le mariage non plus !).*
Moi, je suis coincé dans **Brocéliande** *sur Apple. Comment prendre et surtout où sont les balles pour le pistolet ? Où sont les souris ? Comment les prendre ? Comment ouvrir la grotte ? Comment ouvrir la grille rouillée derrière la pierre tombale ? Comment délivrer le magicien de la statue ?*
Dans **le Vampire fou**, *quelles sont les solutions aux énigmes des portes 1,6 et 8 du sous-sol, après avoir tué le Comte. Aidez-moi vite avant qu'on m'enferme ! Remerciements d'avance !*

Pascal
Help ! A tous les amstradiens, au secours !
- *Dans* **Knight Lore**, *combien d'ingrédients faut-il mettre dans la marmite avant qu'elle soit rassasiée ?*
- *Dans* **Hacker**, *à quoi sert la fonction PRG dans le petit menu permanent ? Et la fonction EVI ?*
- *Dans* **Raid over Moscow**, *que faire lorsqu'on est arrivé devant le centre de défense ?*

Réponse à Christian (n° 33), dans **Hacker**, *pour arrêter le MSG qui clignote, appuyer sur la touche M. Sur Amstrad, dans* **Hacker** *toujours, la réponse à la deuxième question du satellite est ADX—0310479.*

Cyrille
Julie, voici quelques solutions à tes problèmes dans **Mandragore** *(n° 33). Dans le donjon trois, si tu interroges tous les signes du zodiaque, tu sauras qu'il faut aller chercher derrière la fausse armoire pour découvrir le « master » qu'il faudra poser en haut du donjon ; à ce moment apparaîtra la strophe numéro un. Dans le donjon cinq (donjon des chiffres), il te faut prendre le quatre, te trouver dans les escaliers où tu verras à un certain niveau, d'ouest en est : un, deux et trois, puis au niveau supérieur : zéro et deux. A l'endroit où il manque un chiffre, poser le quatre. Alors apparaîtra la troisième strophe. Quant à moi, c'est le donjon neuf qui me laisse perplexe.*

Jean-Pierre
Avis aux aventuriers, je suis coincé dans **Waydor** *sur Commodore 64. J'ai rassemblé tous les objets dans la cour du château, baissé le pont-levis, décroché l'échelle de corde. Mais je ne sais pas comment lire l'affiche dans la baraque du bûcheron ni à quoi servent la ceinture de chasteté, l'eau bénite et l'armure. Enfin, je n'arrive pas à comprendre quand l'aventure est finie et comment elle se termine ? Merci d'avance (et dépêchez-vous, je craque !).*

Thomas
Dans **Transylvania**, *est-il possible de pénétrer dans la grotte dont l'entrée est bouchée par un amas de pierres ?*

P.A

der Board, Ghosth n Goblins, Way of Tiger) et échange sur disquettes. **Christophe TAILLEFER, 1, rue Paul-Laurent, 02240 Ribemont.**

Vends K7 pour Commodore 64 : Skifox, Basketball, Road Race, Revs, Tennis, Désert Fox, etc. 50 F l'unité ou éventuel. échange contre autres K7. **Christian BARRE, 27 Lôtissement « Les Côteaux », Bussurel, 70400 Héricourt. Tél. : 84.56.73.63.**

Vends lecteur cassettes CBM 64 : 180 F + Vidéopac G7400 et 6 cartouches 800 F. **François MAZUET, 8, square du Beau Regard, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.02.21.**

Vends Commodore 64 + Power cart. + Game Killer + Docs + lecteur disq. 1541 + 5 jeux (The Way of Exp. F., Ghost'n Goblins...). Le tout : 3 990 F. **Jean-Marie CIPRIANO, H.L.M. Les Raymonds, 26220 Dieulefit. Tél. : 75.46.82.24. (Après 19 h).**

Vends CBM 64 + lecteur K7 + divers accessoires + vends CBS Coleco + 4 K7 + adaptateur UHF. **Guillaume LEPETIT, 16, rue Kruger, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.80.38.**

Vends K7 jeux pour CPC 464 + vends un joystick + nombreux « hebdos » et amst magazine : supers prix ! **Stéphane LIGNON, 13, rue de l'Ours, 68000 Colmar. Tél. : 89.24.44.95.**

Vends jeux pour C 64, disq : The Goonies 95 F, Danse macabre 95 F, Rock'n wrestle (catch) 90 F, The Dambusters 90 F, World cup Carnival 95 F. **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.**

Vends Commodore 64 (Secam : 11/83) + lecteur K7 (1530) : prix : 1 700 F (Programmes gratuits). **Franck MARCHAND, 14, rue du Garde-Chasse, 93260 Les-Lilas. Tél. : 48.43.11.86. (Après 18 h)**

Vends C64 Péritel + lecteur K7 + 1 joystick + 7 K7 comme neuf peu servi garanti 6 mois : 2 500 F. **Alain CHEVALIER, 10, rue Lamartine, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.94.12.99.**

Vends Commodore 128 + lecteur K7 1531 et AT exceptionnel sous garantie vendu 2 500 F. **Jean-Manuel SANCHEZ. Tél. : 47.76.42.45 (bureau, poste 3114). Tél. : 43.33.22.05 (domicile).**

Vends C128 et 1571 (sous garantie) + cordon 40/80 Col avec nbx jeux et livres 7 000 F ens ou sépar. étudiera toutes propositions. **Michel BLUMENFELD, 5, lot Les Sions-Esnandes, 17137 Nieul-sur-mer. Tél. : 46.01.36.17.**

Vends pour C 64 : Wild West, Time Tunnel, They Sold a million n° 1, Cauldron, Blalkwiche, Amazon women, Spy vs Spy : n° 11, 65 F. Piele. Le tout : 430 F. Echange possible. **Philippe LOURD, 10, rue de la Stomayere, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.06.45.**

Vends C64 Pal + lecteur K7 + lect. Disq. 1541 + 2 joysticks + Livres + nombreux logiciels très bon état : 3 300 F à débattre. **Patrick BARADEL, 2, rue des Saules, 25290 Jeloncourt. Tél. : 81.34.12.54.**

CBM vends et échange nombreux jeux int. Karaté-Last V8-Cauldron 2-Ghost'n Goblins-Legend Amazon Women-Ace-Ping Pong 2-Green Beret-Jet. **Eric BONDIS, 75014 Paris. Tél. : 45.43.37.20.**

Vends moniteur monochrome vert très bon état prix : 600 F ; cède aussi nombreuses K7 de logiciels pour C64 prix : 50 F échange possible. **Hugues MABILLE, 21, avenue des Martyrs, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.24.18. (Après 19 h)**

Vends C64 + 1531 + 1541 + souris + Péritel avec plus de 150 programmes récents, le tout 6 000 F à débattre. **Gilles DE CHEZELLES, 139, avenue Emile Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

ORIC/ATMOS

Vends Oric/Atmos 48 K + joystick + 20 jeux + 2 K7 : Apprendre le Basic + 2 manuels + 2 cordons magnéto + nombreux programmes. Valeur : 2 900 F, vendu : 1 500 F. **Denis ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles. Tél. : 90.96.03.32.**

Vends Oric/Atmos + CBS (3 K7) + magnéto cordons et prgs + adaptateur UHF + revues pour 2 000 F possibilité vente séparée, vends CBM : 2 800 F. **René WATHAN, 23 allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.55.27.**

Vends ensemble ou à part Oric/Atmons + 10 K7 Péritel : 900 F et Atari 2600 + 19 K7 pour 900 F ou les 2 appareils ensembles : 1 600 F. **Laurent WILMOTTE, 13, avenue de la Reine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.31.00 (week-end).**

Vends Oric/Atmos + Péritel + adaptateur + tous câbles + moniteur monochrome + 10 jeux : Tyrann, l'Aigle d'Or, etc.) + manuels : 1 300 F et adapt. Oscar : 200 F. **Stéphane SAIGRE, 40, rue Piat, 75020 Paris. Tél. : 43.49.63.90.**

Affaire ! Vends Oric/Atmos + Péritel + Modul. (N-B) + drive Jasmin + 8 disqu. + Magneto + Joystick + interface + interrupteur + 21 K7 + livres + Cordons. Le tout : 2 600 F. **Laurent HAINNEVILLE, 35, rue des Gabelles, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.75.07.**

SPECTRUM

Vends pour Spectrum interface joystick programmable : 50 F, ainsi que 40 logiciels originaux entre 25 et 35 F (avec boîte et notice). **Clément POLINE, 52, rue Croix-Saint-Pierre, 27130 Verneuil-sur-Avre.**

Vends Spectrum plus 48 K + Péritel + interf. joy + interf. ZX1 + livres + logiciels + magnéto. Prix : 2 500 F. A débattre. donne en prime Vectrex. **Philippe WINKLER, 3, allée du Bon-Puits, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.92.02.**

Vends Spectrum + int. Péritel et manette + 2 joysticks + magnéto + nombreux jeux K7 : rien que des hits. Le tout en excellent état, c'est rare ! Prix très intéressant. **Michel POITRENAUD, 21, rue de la Commune-de-Paris, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.34.16.**

Vends Spectravidéo 318 Péritel + lecteur de K7 + 6 K7 de jeux + extension de mémoire 48 Ko. Le tout à 1 500 F ! Prix à discuter. **Tristan LORACH, 60, Grande-Rue, 77390 Crisenoy. Tél. : 64.38.83.74.**

Vends ou échange jeux pour Spectrum 48 K, 50 F chaque (Thrasman, Super test, Green beret, V, Movie...) **Frédéric FAHMY, 12, rue Ghana, appt n° 15, Héliopolis, Le Caire. Tél. : (19) (20) (22) 586.679.**

Vends K7 pour Spectrum : Décathlon, Pac Man, Centipede, Tank Attack, Alcatraz, Prison, Whodiny ; prix 20 à 25 F l'unité. **Franck BERTHO, 9, rue Choiseul, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tél. : 64.91.33.77.**

Vends ZX Spectrum 48 K, très bon état + 20 jeux dont : Eureka, Hobbit, Underworld, Way of Exp Fist, etc. Prix : 500 F. **Stéphane DE CHAVAILLE, 3, lotissement Communal, 31620 Fronton-à-Cepet. Tél. : 61.09.54.15 (après 18 heures).**

Vends Spectrum 48 K Péritel + ZX 1 + microdrive + int. joystick + magnéto + 6 livres + nombreux softs sur K7 et disquettes. Prix : 2 500 F à débattre. **Olivier THOMAS, 27, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.20.59.**

Vends pour ZX Spectrum 48 K microdrives + 4 cartouches + joystick programmable + int. 1 + livres + 50 jeux ; le tout : 2 400 F à débattre. **Nicolas DEMERCASTEL, 23, quartier Est, 14470 Courseulle-sur-Mer. Tél. : 31.37.46.78.**

A saisir 1 Spectrum + 1 Spectrum + HS + 1 imprimante GP 50 + 2 joysticks + 2 Péritels + interface 2 + 90 jeux originaux + nbx bouquins : 2 700 F. **Eric MATHIÈRE, 28, rue de la Gare, 91650 Breuillet-Village. Tél. : 44.58.72.00.**

Vends ZX 81 + mém. 16 K + alimentation + câbles + manuel + nbx prgs (utilitaires et jeux pour (1 et 16 K) + livres, prix bas à déb. **David BANGOURA, La Grange Guesnon, 14480 Banville.**

Vends ZX Spectrum 48 K PAL/SECAM, Péritel avec nombreux programmes (jeux, utilitaires, etc.) + adaptateur Péritélévision pour TV Ant. à 81. **Philippe DESNIER, 76, route de Saint Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.58.42 (17 h.).**

Vends Spectrum plus 48 K Péritel + divers câbles + magnéto + nombreux jeux originaux + livret d'utilisation + divers magazines. **Anthony NAKACHE, 6, rue de Saulieu, 60270 Gouvieux (Oise). Tél. : 44.57.38.65.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + int. joystick + Quickshot + 2 autres interfaces + nombreux supers logiciels + nombreux livres. Le tout : 3 000 F (A débattre). **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, Les Hauts de Condat, 87110 Condat-sur-Solignac. Tél. : 55.31.16.84.**

Vends Spectrum + 48 K avec Péritel, interface 2, Manette et 13 logiciels dont Eureka le tout très bon état : 1 800 F. **Edouard FARINES, route d'Avignon Lot, Fert, 84170 Monteux. Tél. : 90.62.26.89.**

Vends 2 X Spectrum 48 K + Péritel + manuel bon état 800 F. **Olivier PERRIN, 136, avenue Général-de-Gaulle, 69300 Calvire. Tél. : 78.23.29.92.**

Vends Spectrum 48 K Peritel avec son télé + Joystick + interface Kempston + programmable + lecteur K7 + 5 livres + 50 jeux : 2 000 F. **Marianne BARREY, 40, avenue Charles Gide, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.70.73.74.**

Vends Spectrum 48 K + interface joystick + revues + logiciels (Sword and Sorcery, Shadowfire...) + 40 K7 vierges pour micro. Prix : 1 500 F. **Alain ALBANESE, 12, rue du Président Wilson, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.00.51.**

Vends ZX Spectrum 48 K + Modulateur N-B interface, Joystick + 28 K7 de jeux + 2 livres. Prix : 1 700 F. **Roger BOUSSARD, 33, rue des Peupliers, 75013 Paris. Tél. : 45.88.24.66.**

THOMSON

Vends Thomson MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + nombreux jeux, livres et astuces. Prix : 3 500 F. **Sylvain CREPS, Résidence La Louve, bât. C 6, route de Montferrat, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.40.26.**

Vends MO 5. t.b.é. (1984) + lecteur K7 + manettes de jeu + notice + Basic + 18 jeux à faire + 2 jeux . Prix : 2 500 F à débattre. Vends ordinateur Mattel. Prix : 500 F. **Philippe JULIOT, 188, rue du Faubourg-St-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.02.63.64.**

Vends MO 5 + magnéto + ext. manette et jeux + manettes + 17 K7 (Saxe, Mandra, le Geste, Tyrann, Aigle d'Or, etc.), t.b.é., valeur : 6 500 F, vendu : 1 500 F. **Pierrich HAL-**